

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

106324 - LIDERATGE I GESTIÓ D'EQUIPS

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Oscar Sahun Reguant [<osahun@tecnocampus.cat>](mailto:osahun@tecnocampus.cat)
 - Oscar Sahun Reguant [<osahun@tecnocampus.cat>](mailto:osahun@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Català
- Castellà

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Lideratge i Gestió d'equips té com a principal objectiu la formació de futurs professionals que hauran de treballar en equip i formar part d'una cultura d'empresa.

Profunditzarem en l'essència del concepte de lideratge, amb una vessant molt pràctica que els serveixi per descobrir-se a ells mateixos.

Pretenem que realment serveixi als alumnes per saber com comportar-se en un entorn laboral real i altament competitiu com són els videojocs.

Durant les sessions, es realitzarà un seguit d'activitats avaluatives a classe on es pretén assolir els coneixements d'aquell bloc o apartat.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.

General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i

l'ús d'idees creatives i innovadores.

- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.
- G4. Comunicar informació, idees, problemes i solucions a un públic especialitzat com no especialitzat.
- G5. Desenvolupar les habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Transversal

- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

No definides

Continguts

LIDERATGE

1. Concepte de líder

- 1.1. Què és un líder?
- 1.2. Característiques d'un líder
- 1.3. Definició de lideratge
- 1.4. Les 4 estratègies de lideratge
- 1.5. Tipologies de líders
- 1.6. Estils i actituds de lideratge
- 1.7. Lideratge basat en resultats

2. Direcció a l'empresa

- 2.1. Funcions de direcció
- 2.2. Tres eixos de la direcció
- 2.3. Presa de decisions i negociacions

GESTIÓ D'EQUIPS

3. RRHH i cultura empresa

- 3.1. Evolució dels RRHH
- 3.2. Cultura d'empresa i clima laboral
- 3.3. Relacions interpersonals a l'empresa
- 3.4. Gestió i valoració del lloc de treball
- 3.5. Selecció de personal

4. Intel·ligència emocional i motivació

- 4.1. Tipologies de persones
- 4.2. Gestionar el Talent
- 4.3. Intel·ligència emocional per a influir en les persones
- 4.4. Motivació

5. Gestió del temps i estrès laboral

- 5.1. Gestió del temps

5.2. Estrès i salut laboral

5.3. Aportacions a la psicologia de les organitzacions

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Exercicis a classe relacionats amb dinàmiques i activitats realitzades (lliurables) = 10%

A2. Treball en equip: memòria descriptiva del disseny i execució del procés de producció del prototip = 40%

A3. Examen final = 50%

Nota final = $A1 \times 0,1 + A2 \times 0,4 + A3 \times 0,5$

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagiat en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagiat, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Direcció de Departament la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final de recuperació per a aprovar l'assignatura.
- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà només a la nota de l'A3.

Bibliografia i Recursos

- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. Bantam.
- Irish, D. (2005). The game producer's handbook. Boston, MA: Thomson Course Technology.
- Keith, C. (2012). Agile game development with Scrum. Johanneshov: TPB.